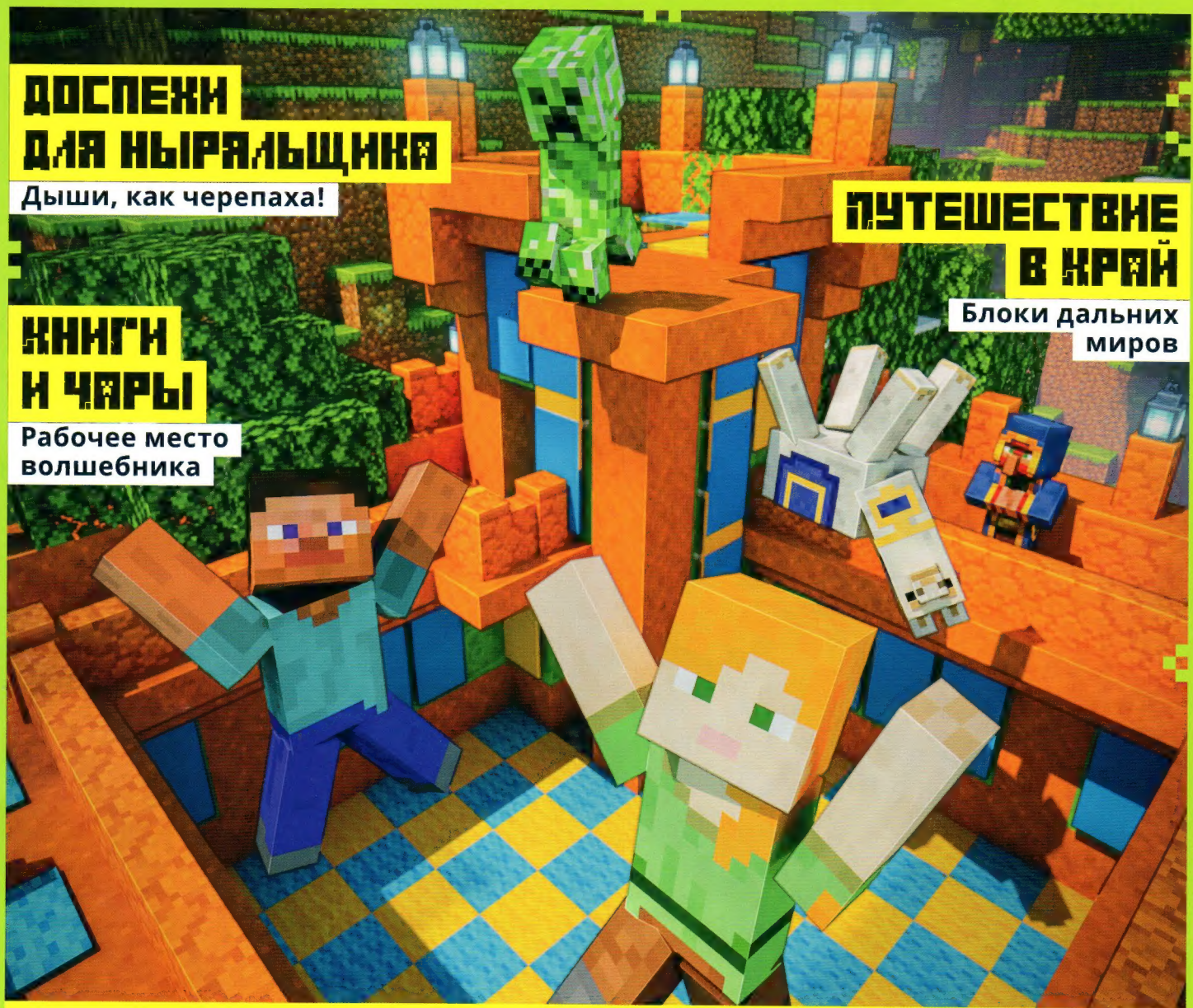
3/2024

ИССЛЕДУЙ ◆ ТВОРИ ◆ ВЫЖИВАЙ

МАЙНКРАФТ



ДОСПЕХИ ДЛЯ НЫРЯЛЬЩИКА

Дыши, как черепаха!

ПУТЕШЕСТВИЕ В КРАЙ

Блоки дальних миров

КНИГИ И ЧАРЫ

Рабочее место волшебника

ДАВАЙ ПОПРЫГАЕМ!

ПРАЗДНИК В БАТУТНОМ ЗАМКЕ

6+

ЛЕВ
4 607092 442600 24003

ПУТЬ К ДРАКОНУ

Дракона Края нельзя приручить, но этот выглядит мирным. Возможно, удастся найти на месте его стоянки крепкую чешую. Осторожно пройди через лабиринт и подойди к дракону.

ОТВЕТ

СОДЕРЖАНИЕ

МАЙНКРАФТ

ДОРОГА В КРАЙ

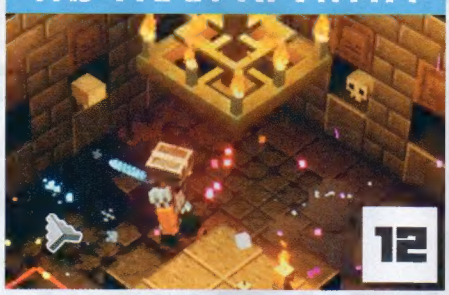
2

ПРЫГУЧИЙ ЗАМОК

8

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

18

ЗАРОСШИЙ ХРАМ
ЖУТКАЯ КРИПТА

12

СОЕДИНЕНИЕ ФИГУР 20

МЕСТО ДЛЯ ЗАЧАРОВАНИЯ

24

ОБИТАТЕЛИ КРАЯ

28

ПОДГОТОВКА К ПОГРУЖЕНИЮ

32

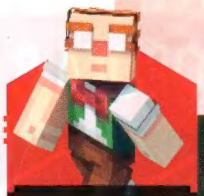
КОРАЛЛОВЫЙ ДОМ

36

ДОРОГА В КРАЙ

ЧАСТЬ 1

Ты хорошо подготовился и решил отправиться в Край. Как туда попасть? И какие блоки ты там найдёшь?



Советы Монти

РАМКА ПОРТАЛА В КРАЙ

ГДЕ
В крепостях Верхнего мира

Рамка портала в Край кажется безобидным декоративным блоком, однако это не так. Она обладает большой силой. В крепостях такие блоки возникают по двенадцать штук сразу. На некоторых уже установлено око Края, другие пусты. Если поставить очи Края на все блоки, портал откроется.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 1

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3,6 млн

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ТАЙНЫЙ ВХОД

Крепости возникают по всему Верхнему миру, чаще под землёй, поэтому найти рамку портала в Край очень трудно. Брось око Края где угодно в Верхнем мире, и оно приведёт тебя к крепости. Этот блок неразрушим, его нельзя добавить в инвентарь.

Око Края

БЛОК ПОРТАЛА В КРАЙ

ГДЕ
В крепостях, на первом острове Края

Когда ты уложишь на все блоки рамки портала в Край по одному оку Края, возникнет портал в Край. Он также появится, если в Краю активировать портал выхода. Этот блок, как и блок портала в Нижний мир, невозможно добыть и положить в инвентарь.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 15

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 3,6 млн

ТВЁРДОСТЬ

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЗЛОВЕЩИЙ ВХОД

При активации портал испускает свет максимально возможной яркости. Большинство мобов могут проходить через портал Края, но порадуйся: для дракона Края это невозможно. Игроки, возвращающиеся через портал в Верхний мир, попадут в свою точку спауна.

ДОРОГА В КРАЙ

ЧАСТЬ 2

ВРАТА КРАЯ

ГДЕ
На главном и внешних островах Края

Возможно, тебе кажется, что врата Края — это просто неплоский блок портала Края. Это простительно. Ведь у него такая же текстура, он тоже испускает ярчайший свет и переносит игроков. Однако врата перемещают игроков с главного острова Края на внешние острова.

КЛЮЧ ОТ ГОРОДА

Блок врат Края вместе с коренной породой входит в состав врат Края. При активации, а также если через врата проходит существо, он испускает вверх и вниз лучи яркого света. Эта полезная черта помогает не забыть, где находятся врата.

ЯЙЦО ДРАКОНА

ГДЕ

Над порталом выхода после победы над драконом

Это гигантское яйцо — твоя единственная награда за победу над драконом Края. Если попытаешься просто взять яйцо, оно телепортируется. Надо толкать его поршнем или уронить на блок половинной высоты, например на факел, тогда оно выпадет в виде предмета. Яйцо подчиняется действию гравитации.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ

СВЕТИМОСТЬ 1

ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ

ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ 9

ТВЁРДОСТЬ 3

ГОРЮЧЕСТЬ

ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ

ЯЙЦО В ГНЕЗДЕ

Когда ты наконец одолеешь дракона Края, над порталом выхода появится яйцо дракона. В отличие от других падающих блоков, это яйцо не задушит тебя, если упадёт на голову, потому что оно прозрачное. Яйцо испускает свет уровня 1 и зловеще мерцает в темноте Края.

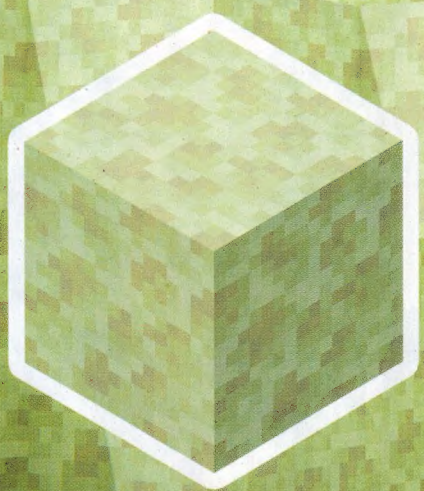
ДОРОГА В КРАЙ

ЧАСТЬ 3

КАМЕНЬ КРАЯ

ГДЕ
В КРАЮ

Этот блок, самый распространённый в Краю, занимает большую часть твёрдой поверхности этого измерения. Он твёрже, чем каменные блоки Верхнего мира, и более устойчив к взрывам. Из него можно создать много блоков разной формы.



ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ	СВЕТИМОСТЬ	ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ	ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ	ТВЁРДОСТЬ	ГОРЮЧЕСТЬ	ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ
	0		9	3		

КАМЕННЫЕ КИРПИЧИ КРАЯ

ГДЕ
В городах Края

Каменные кирпичи с характерным рисунком можно сделать из четырёх блоков камня Края. Они возникают естественным образом в городах Края. Из них можно делать плиты и лестницы с такой же текстурой.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ	СВЕТИМОСТЬ	ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ	ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ	ТВЁРДОСТЬ	ГОРЮЧЕСТЬ	ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ
	0		9	3		

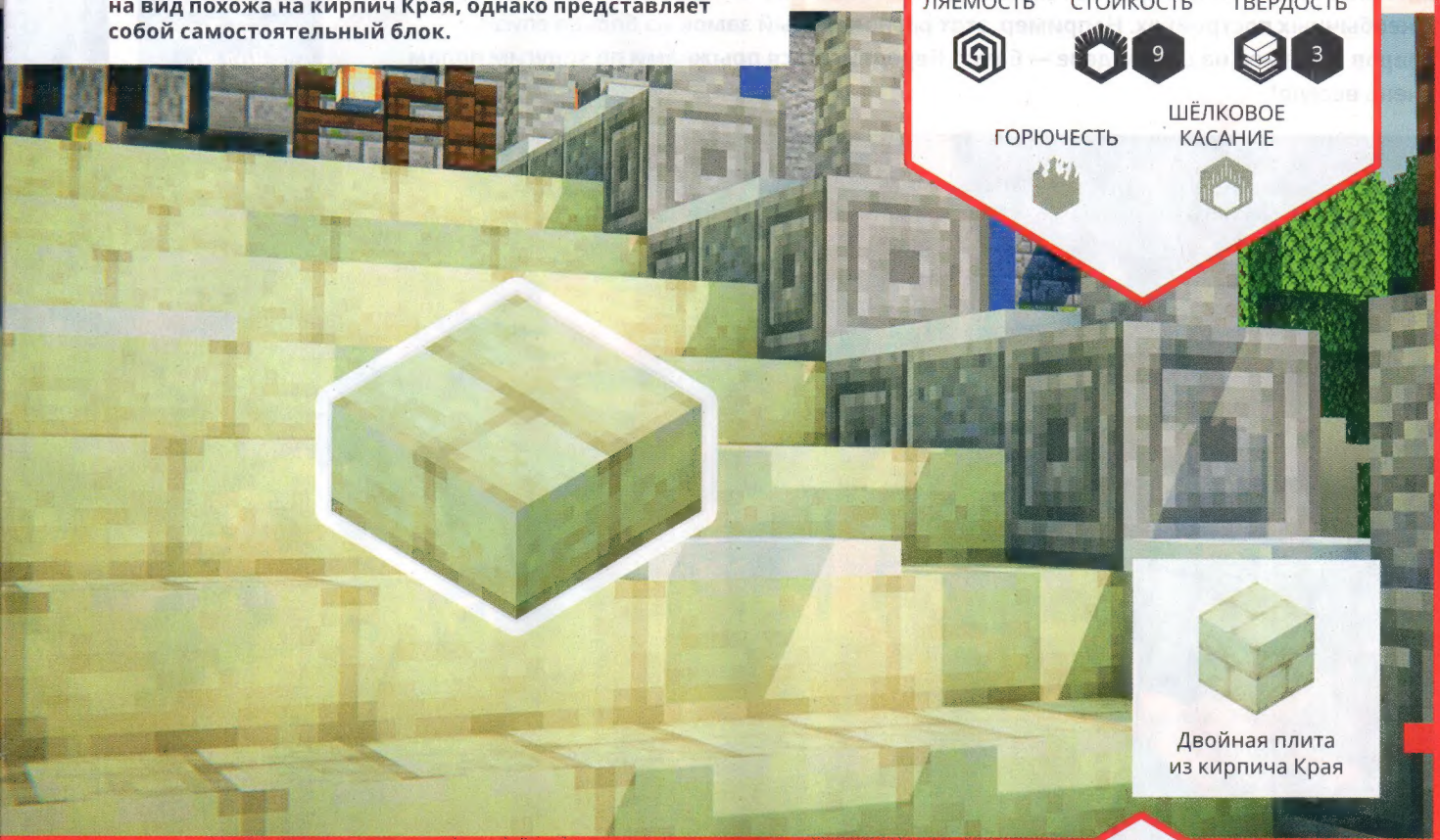
КИРПИЧНАЯ ПЛИТА КРАЯ

КАК
Только крафтом

Версия каменного кирпича Края половинной высоты — одна из самых прочных плит в «Майнкрафте», как по твёрдости, так и по взрывостойкости. Двойная плита на вид похожа на кирпич Края, однако представляет собой самостоятельный блок.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ: нет
СВЕТИМОСТЬ: 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ: нет
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 9
ТВЁРДОСТЬ: 3
ГОРЮЧЕСТЬ: нет
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ: нет



Двойная плита из кирпича Края

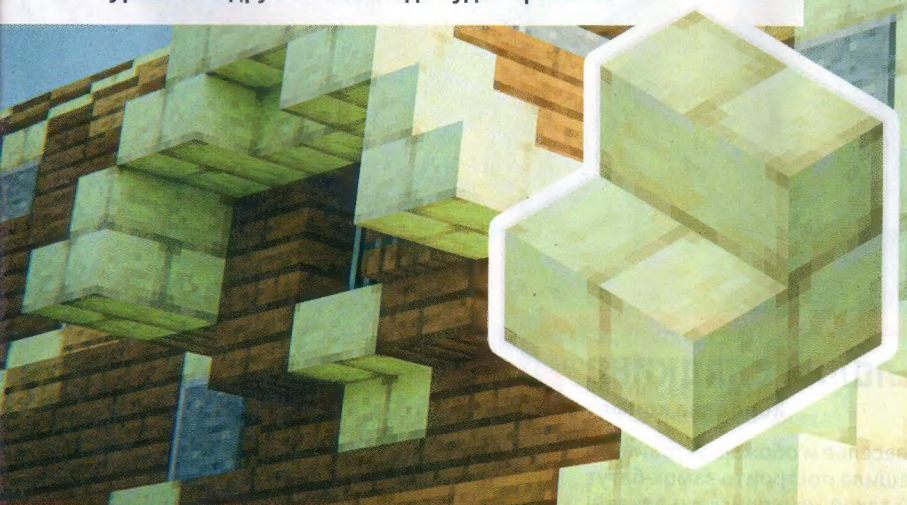
КИРПИЧНЫЕ СТУПЕНИ КРАЯ

КАК
Только крафтом

Подобно кирпичным плитам Края, такие ступени — одни из самых прочных в «Майнкрафте». Они позволяют создавать плавные переходы между блоками с одного уровня на другой. И не надо будет прыгать.

ПАРАМЕТРЫ

ПРОЗРАЧНОСТЬ: нет
СВЕТИМОСТЬ: 0
ВОЗОБНОВЛЯЕМОСТЬ: нет
ВЗРЫВОСТОЙКОСТЬ: 9
ТВЁРДОСТЬ: 3
ГОРЮЧЕСТЬ: нет
ШЁЛКОВОЕ КАСАНИЕ: нет



ПРЫГУЧИЙ ЗАМОК

Этот замок построила моя подруга Лолли Сладкинс. Почитай её советы!

ЧАСТЬ 1

Многие блоки в «Майнкрафте» имеют особые свойства, которые можно использовать в необычных постройках. Например, этот разноцветный замок из блоков слизи, ковров и знамён на самом деле — батут. Передвигаться прыжками по упругим полам очень весело!

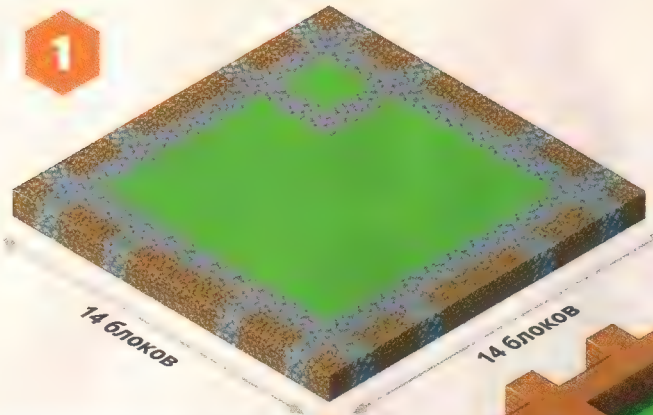
МИСС ЛОЛЛИ СЛАДКИНС

Королева конфет

Приветики! Я люблю веселье и обожаю устраивать праздники! Поэтому решила построить замок-батут с упругими полами. Сделай такой же и пригласи друзей!

СЛОЖНОСТЬ ★★★☆☆ 35 мин.

1



Для начала положи фундамент из земли, слизи и булыжника. Булыжник очерчивает контур замка-батута.

2

Над булыжным контуром начинай складывать стены из обычного и гладкого красного песчаника.

3

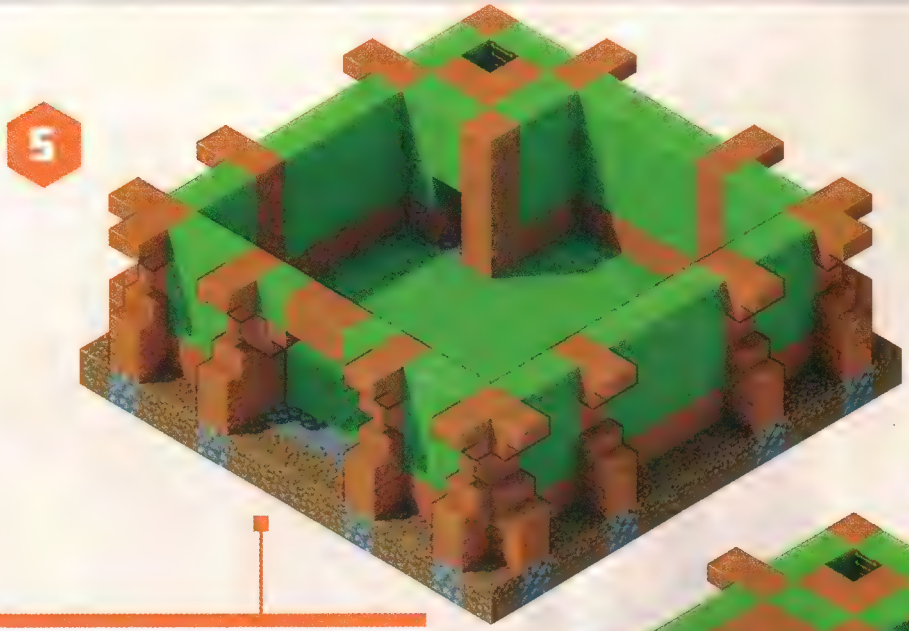
Продолжай выкладывать стены из гладкого красного песчаника в виде блоков и лестниц, а также слизи. В дальнем углу поставь лестницы, чтобы подниматься на башню.

4

Уложи на стены ещё один слой слизи и гладкого красного песчаника. Потом над входом положи две перевёрнутые ступеньки из гладкого красного песчаника. Они образуют дверной проём.

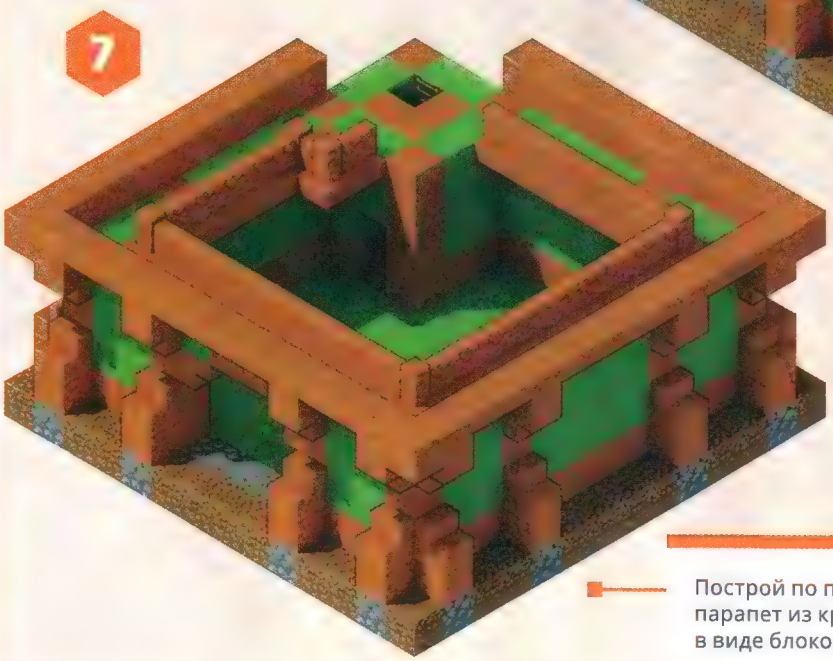
ПРЫГУЧИЙ ЗАМОК

ЧАСТЬ 2



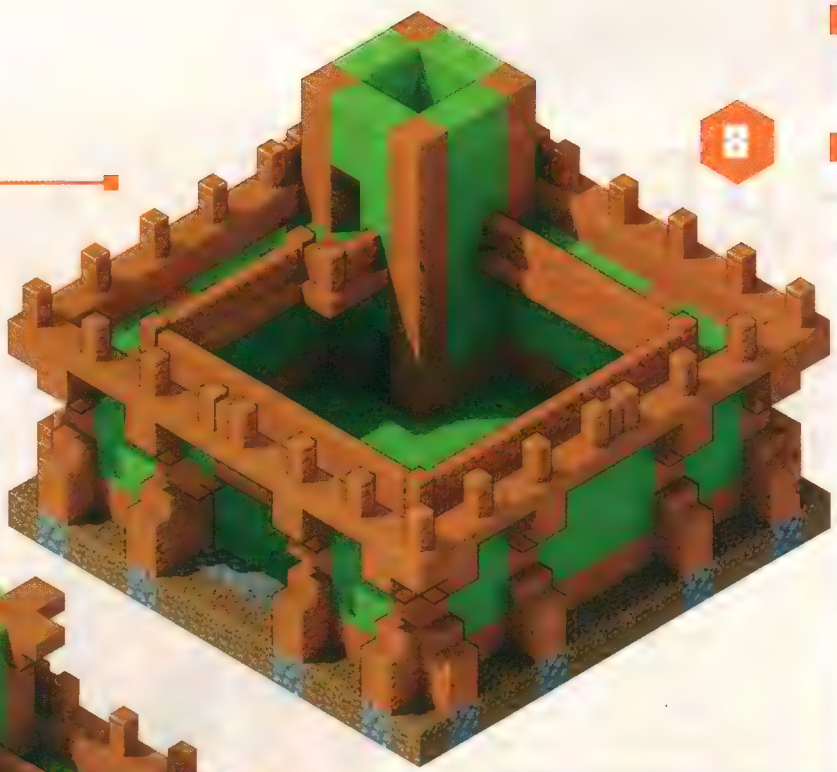
Уложи ещё один слой слизи и гладкого красного песчаника, потом поставь перевёрнутые ступеньки из гладкого красного песчаника, выступающие наружу. Наверху башни положи пол из красного песчаника.

Проложи по стенам пешеходную дорожку из перевёрнутых ступеней и плит красного песчаника.

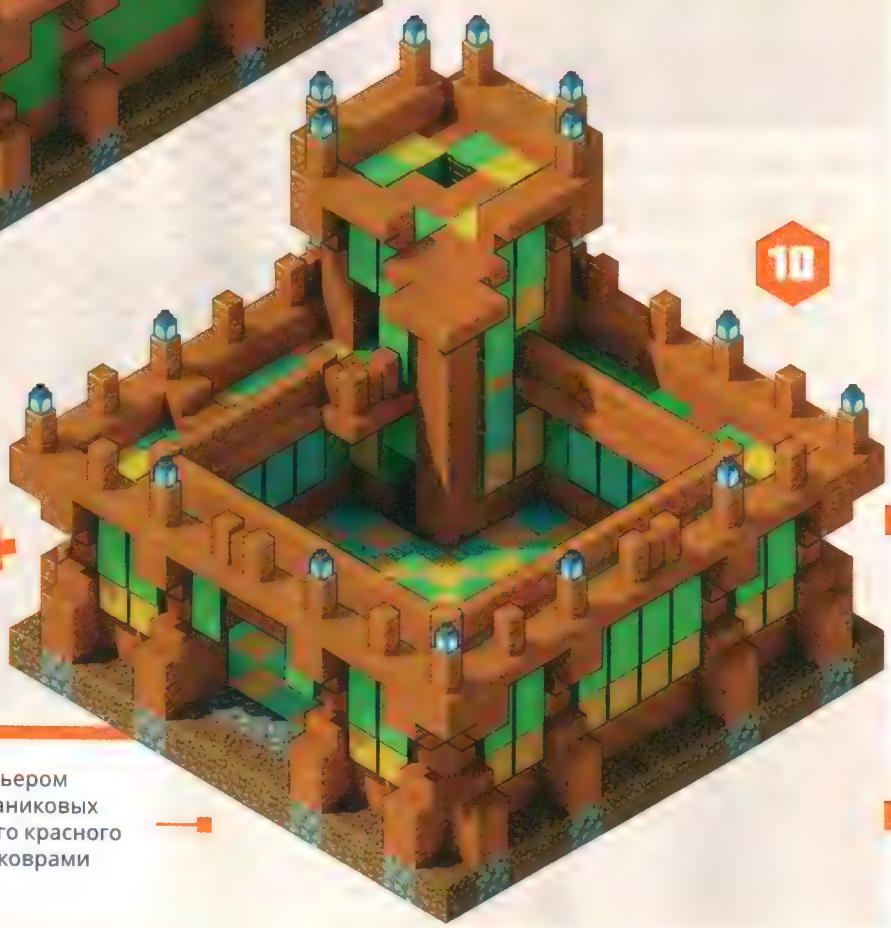


Построй по периметру защитный парапет из красного песчаника в виде блоков, стен и ступенек.

Надстрой ещё четыре слоя слизи и гладкого красного песчаника. Установи вдоль парапета стены из красного песчаника.



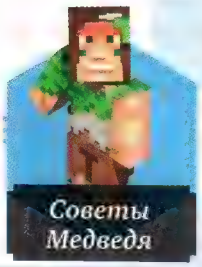
Протяни лестницу на вершину башни и уложи ещё один этаж из красных песчаниковых плит. Поставь по углам два перевёрнутых блока ступенек из красного песчаника, сделай помост для прыжков из плит гладкого красного песчаника.



Этот замок украшен жёлто-зелёным клетчатым узором и освещён фонарями душ.

Наконец окружи верхушку башни барьером из красного песчаника, красных песчаниковых стен и перевёрнутых ступенек гладкого красного песчаника. Затем укрась замок-батут коврами и знамёнами. Пора начинать веселье!

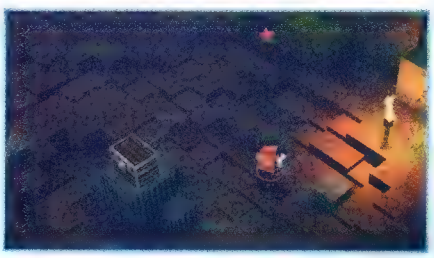
ЗАРОСШИЙ ХРАМ



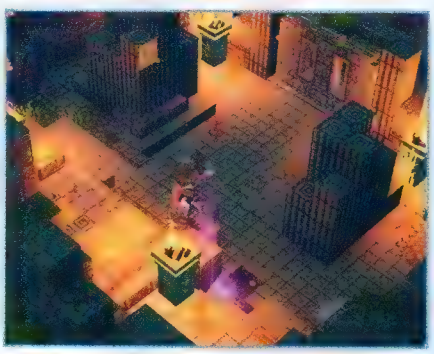
Пора снова заглянуть в таинственный мир Подземелий! Какие новые локации ждут тебя там?

ДВА В ОДНОМ

В начале локации пройди по дороге, ведущей в противоположную сторону от жёлтых указателей. Ты найдёшь яму, в которой будут стоять золотой сундук и несколько колонн. Тебя сразу же атакуют монстры, но если ты сможешь победить их, то в награду получишь деревянный сундук. Он появится на вершине колонн. К сожалению, такая яма появляется не в каждой игре.



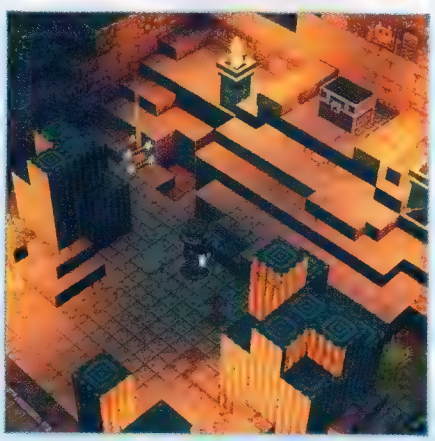
ЗАЛ С КРИПЕРАМИ



Войдя в большой зал храма, в конце длинного коридора ты можешь найти комнату. Там будут спрятаны кувшины с изумрудами. Как только ты войдёшь в неё, двери тут же закроются и на тебя набросятся криперы. После завершения боя появится золотой сундук. В другом конце коридора может появиться ещё одна такая же комната.

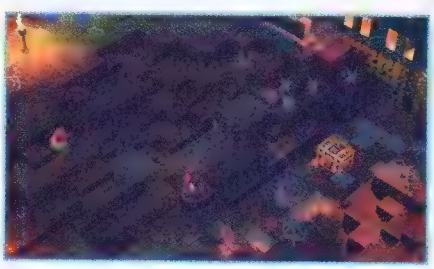
КОМНАТА С СУНДУКОМ

Путешествуя по Заросшему храму, ты можешь найти лестницу, ведущую в комнату с кувшинами. Войдя в неё, ты сразу окажешься заперт. Тебе придётся сразиться с монстрами, и после битвы ты найдёшь деревянный сундук.



ЛОГОВО ПАУКОВ

После того как откроешь золотую дверь и пройдёшь через первую часть храма, держись правой стороны и поворачивай всегда направо. Если повезёт, ты найдёшь золотой сундук и пещеру, по стенам которой будет развешана паутина. Через эту пещеру можно попасть к руинам. Дойди до большой площади, в центре которой стоит статуя в виде головы паука. Там ты сразишься со стаей пауков. Как только победишь этих жутких существ, появится сундук.

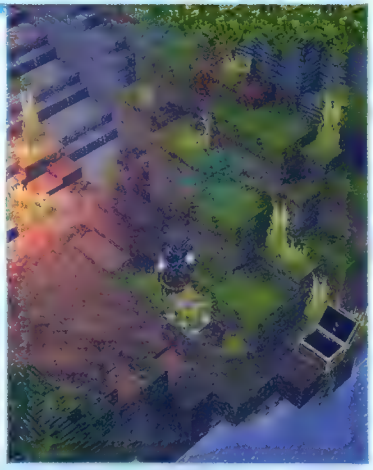


КОМНАТА С ДРАГОЦЕННОСТЯМИ

В определённый момент твоего путешествия придётся активировать огромный драгоценный камень, чтобы открыть дверь и продолжить путь. Берегись прыгающей листвы! Эти растения могут убить тебя за два удара. Когда они появятся, лучше отбеги в сторону и спрячься за колоннами.

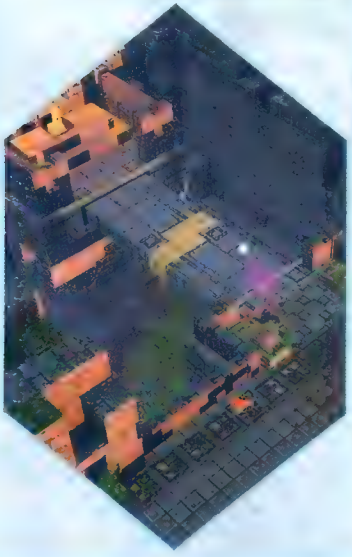
ДЕРЕВЯННЫЙ СУНДУК

Изучив внутреннюю территорию храма, ты снова выйдешь наружу и окажешься на природе. Если повезёт, ты, пройдя по деревянному мостику, найдёшь деревянный сундук. Он спрятан возле водопада, сразу за лестницей, по которой можно попасть в другую часть храма.



ДВЕРИ ХРАМА

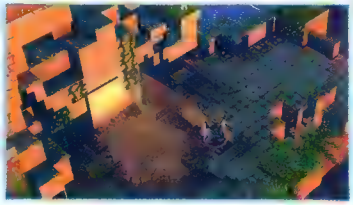
Чтобы отпереть двери и продолжить путь, надо пройти по дороге слева от двери. Иди по ней, пока не найдёшь комнату с лестницами, ведущими на балкон. Нужно пройти в две комнаты, победить в них монстров, найти сундуки и нажать на кнопку в каждой комнате. После этого появится мост, ведущий к золотому ключу. Когда заберёшь ключ и поместишь его себе на спину, беги открывать дверь и не вступай в драки! Иначе ключ может спрыгнуть и убежать обратно.



ПОДЗЕМЕЛЬЕ ПОД СТАТУЕЙ

Прямо перед дверью, которую ты откроешь золотым ключом, находятся две статуи поборников. Поверни эти статуи с помощью кнопки так, чтобы они смотрели в сторону золотого блока в центре комнаты. Если всё сделано правильно, тебе откроется путь в подземелье. Там скрыты механизмы, которые тебе придётся активировать, чтобы дойти до конца лабиринта. Зато в этой скрытой локации множество сундуков! Так что изучай этот лабиринт при каждой игре, чтобы получить как можно больше нового снаряжения.

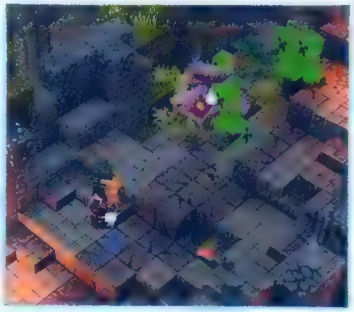
СЕКРЕТНОЕ ПОДЗЕМЕЛЬЕ



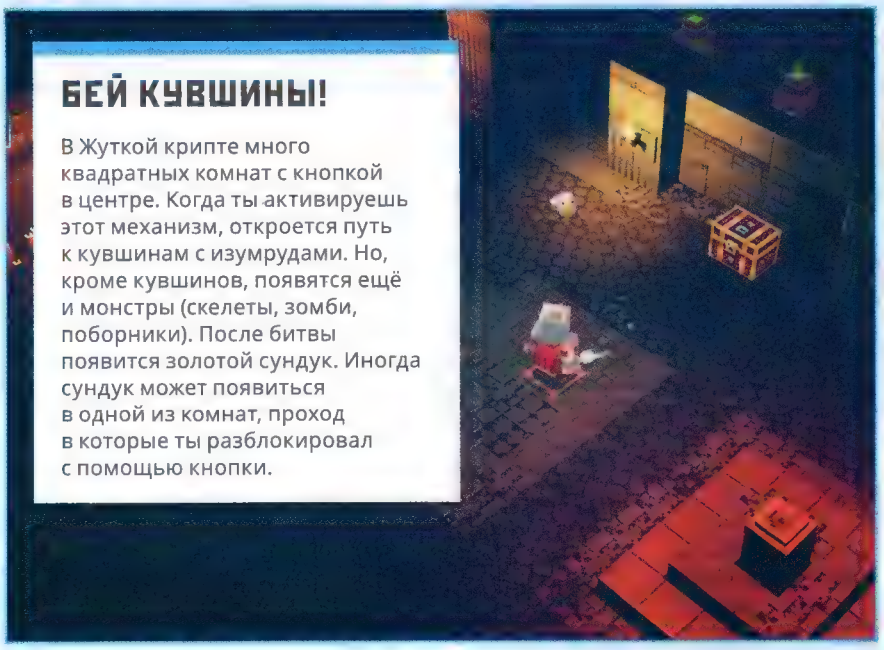
Иногда возле лестницы, ведущей во вторую часть храма, может появиться подземелье. Это подземелье полно ловушек. Игрока будут давить блоки, резать лезвия, ранить пики. Прогуляйся там и отыщи маленькую комнатку. В ней тебя будет поджидать отряд монстров, и после победы над ними ты получишь золотой сундук. Выйдя из комнаты, ты снова подвергнешься атаке чудовищ и сможешь получить ещё один золотой сундук. А ещё ты наверняка найдёшь деревянный сундук. Обязательно обследуй это подземелье!

ЛЕСТНИЦА С КРИПЕРАМИ

После прохода через дверь ты окажешься перед узкой лестницей. Как только подойдёшь к ней, сверху на тебя обрушится волна криперов. Лучше убивать их с помощью стрел, иначе они разорвут тебя на части. После победы над криперами вернись обратно на лестницу, чтобы подобрать свою награду — деревянный сундук. Будь внимателен, такая же лестница с криперами будет ждать тебя дальше. Но в награду за неё ты получишь уже не деревянный, а золотой сундук.



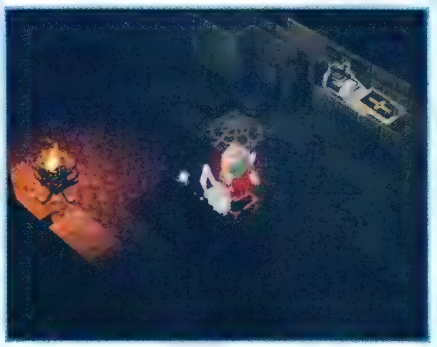
ЖУТКАЯ КРИПТА



БЕЙ КУВШИНЫ!

В Жуткой крипте много квадратных комнат с кнопкой в центре. Когда ты активируешь этот механизм, откроется путь к кувшинам с изумрудами. Но, кроме кувшинов, появятся ещё и монстры (скелеты, зомби, поборники). После битвы появится золотой сундук. Иногда сундук может появиться в одной из комнат, проход в которые ты разблокировал с помощью кнопки.

ЗАХОРОНЕНИЯ



Путешествуя по крипте, ты наткнёшься на захоронения королевских стражников (в специальных нишах или в центре комнаты). Если дотронуться до них, появятся монстры. Наградой за битву с ними станет деревянный сундук. В конце боя ты услышишь звуковой сигнал, который означает, что ты только что разгадал один из секретов локации.

КОМНАТА С КНИГАМИ

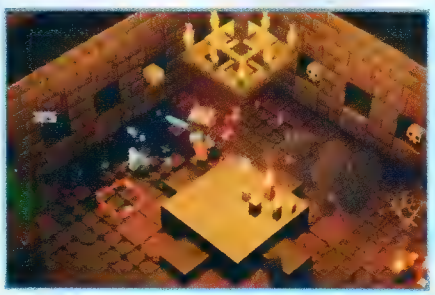
Чтобы войти в эту комнату, надо сразиться с толпой чудовищ, которые выбегут на тебя из соседнего помещения. Доступ к этой комнате открывается кнопкой в коридоре. Внутри тебя будет ждать золотой сундук, в котором ты сможешь найти новое снаряжение. Будь осторожен! Если попытаешься вернуться, на тебя снова нападут монстры. После битвы с ними тебя будет ждать новый сундук. Он будет стоять возле кнопки, с помощью которой ты открыл доступ в комнату с книгами.

ОБСИДИАНОВЫЙ СУНДУК

Нажми на череп, спрятанный в крипте. Откроется проход в комнату с обсидиановым сундуком. С большой вероятностью в этом сундуке спрятаны редкие предметы. Такие комнаты появляются не при каждой игре. Но ты можешь проверить, есть ли она на карте: ищи изображение маленькой квадратной комнаты с двумя дверями.

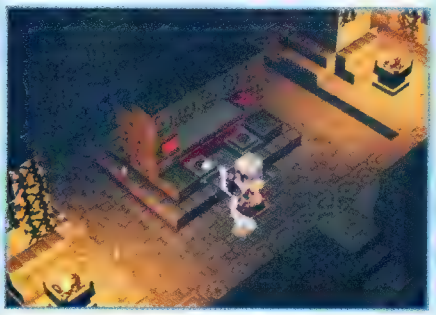
ЭНЕРГИЯ КРАСНОГО КАМНЯ

Иногда тебе придётся решать загадки, основанные на энергии красного камня, чтобы открыть проход к золотому сундуку. Обычно решение очень простое: достаточно несколько раз нажать на кнопки. Сначала нажми на левую, потом на правую, снова на левую и так далее.



МШИСТАЯ ПЕЩЕРА

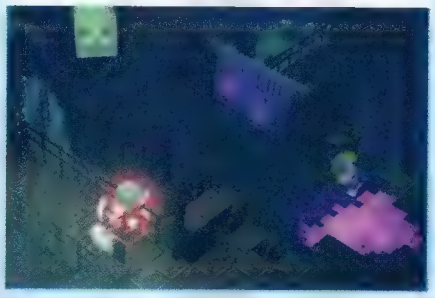
ПЕРВАЯ ЗАГАДКА



Пройдя первую болотистую часть локации, ты окажешься в храме. Чтобы открыть проходы в храме, надо разгадать загадку, основанную на энергии красного камня. Первая загадка достаточно простая. Сначала один раз нажми на кнопку слева, затем на кнопку справа. Затем снова на левую, и снова на правую. Потом ещё раз нажми на правую кнопку. Откроется проход, ведущий в главный зал.

ВТОРАЯ ЗАГАДКА

После победы над монстрами (скелетами, ведьмами, слизнями, зомби и криперами) ты получишь доступ в комнату, где находится вторая загадка красного камня. Действуй так же, как в прошлый раз: левая кнопка, правая кнопка, снова левая, снова правая. Потом нажми на левую кнопку ещё раз. Готово! Вход в следующий зал открыт.



ЗАГАДКИ БЫВАЮТ РАЗНЫЕ

В зависимости от игры решения загадок могут быть разными. Например, вместо двух кнопок может стоять четыре. Две крайние кнопки включают и выключают все поршни. Вторая кнопка слева взаимодействует с двумя поршнями, а вторая кнопка справа — с тремя. Нажми на крайние кнопки, чтобы запустить энергию красного камня. Затем нажми на кнопку, соединённую с двумя поршнями, а потом снова на крайние. В результате у тебя будет опущено три поршня. Теперь нажми на кнопку, активирующую три поршня, и проход будет открыт.

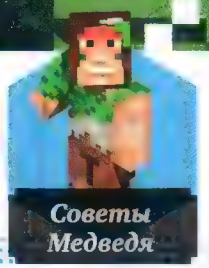
КОМНАТА С СУНДУКОМ

Войдя в третий зал, ты найдёшь обсидиановый сундук. Он не охраняется монстрами, и тебе не нужно разгадывать загадки, чтобы добраться до него. Можешь спокойно забрать всё из сундука и двигаться к выходу. На этом секретная локация заканчивается. Но лучше ещё раз прогуляйся по болотам, чтобы убедиться, что нашёл всё необходимое.

НОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Играя на средней сложности, ты можешь найти Призрачные доспехи, Рукавицы и новый артефакт — Посох молний.
А на высокой сложности ты можешь получить обоюдоострый топор. Эта секретная локация не очень длинная, но полезная, если хочешь добыть новое оружие и броню.

КРЕПОСТЬ



Крепость — это лабиринт коридоров, и за каждым углом может подстерегать опасность. Проверь свою ловкость и чутьё! Отыщи дорогу к порталу. Избегай враждебных мобов, не упади в лаву, набери побольше добычи!

СТАРТ

ФИНИШ

ПОЧТОВЫЙ ЯЩИК МОНТИ

Ребята, в ваших письмах я снова нашёл много интересных построек!

ГОЛОДНЫЙ КРИПЕР

Привет, Монти! Меня зовут **Тимофей. Я живу в Московской области**. Я слепил из пластилина крипера. Этот крипер был очень голоден, он всю ночь гонялся за игроками. Поэтому я решил сделать ему хот-дог, чтобы он восстановил силы и энергию!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Тимофей! Пожелаем криперу приятного аппетита!

Кирилл, 7 лет, из г. Видное слепил кролика Джекса.

Илья, 9 лет, из г. Выкса построил огромную башню. На вершине гордо развевается российский флаг!

Рисунок Тимура, 11 лет, Саратов.

КАК СДЕЛАТЬ СКИН

Привет, Монти! Я нарисовал летний лагерь. Там ты и Искра. Хочу похвалить Кирилла за его рисунок из номера 8/2023. Получилось очень красиво. У меня вопрос: как создать свой скин в «Майнкрафте»? Заранее спасибо!

Денис, 9 лет, Саратов.

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Денис! Скин можно сделать из шаблона, обработав его в редакторе изображений. Есть программы и веб-сайты для создания скинов. Установить скин можно через свой профиль или лаунчер.

МАЙНСОБАКА

Привет, Монти! Меня зовут Яна, мне 7 лет. Я из Москвы. На моём рисунке майнсобака, которую зовут Сима. Такая же, только настоящая, живёт в деревне. Сима любит мясо, если встретитесь с ней в игре, то, пожалуйста, накормите!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Яна! Обязательно накормим! Правда, ребята?

ГАЛЕРЕЯ СКАУТИ

ДОМ С АПОКАЛИПСИСОМ, ЯЩИК СЕКРЕТОВ И ПОРТАЛ В ВЕРХНИЙ МИР.

Рисунок Владислава, 6 лет.

ПОД ВОДОЙ

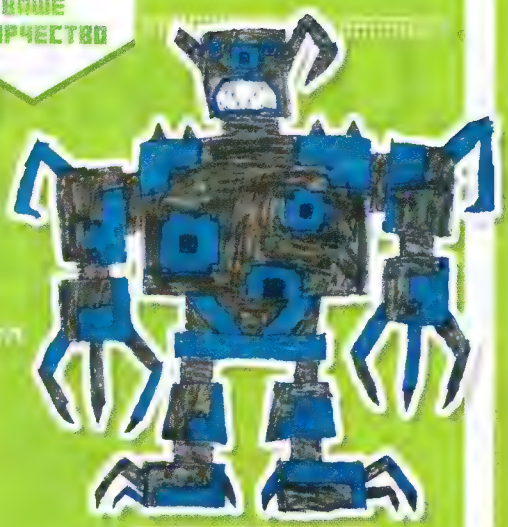
Привет, меня зовут **Лёва, я из города Волхов, мне 6 лет**. Я нарисовал подводный мир «Майнкрафта» и его обитателей. Мне очень нравятся дельфины!

ОТВЕЧАЕТ МОНТИ

Привет, Лёва! Мне тоже нравится подводный мир. В этом номере я расскажу, как погружаться на дно океана.

Скин **Андрея из Перми**.

Друзья, за что же мне нравятся все ваши рисунки!



Король циклопов. Нарисовал Инал, 10 лет, Москва.

Ютубер Компот. Рисунок Веры, 8 лет, и Юры, 6 лет.

Рисунок Кирилла, 7 лет.

Рисунок Димы из Горловки.

Рисунок Коли из Волгограда, 10 лет.

НАПИШИ МНЕ!

Пиши на электронный адрес: info@leobooks.ru «Для Монти».

СОЕДИНЕНИЕ ФИГУР

ЧАСТЬ 1

Даже самые сложные здания, такие как этот римский храм, должны с чего-то начинаться. Переход от простых фигур к творениям высокого уровня — дело нелёгкое. Но я готова поделиться с тобой тайнами мастерства.

Приступая к новой постройке, я начинаю с простой фигуры и постепенно добавляю всё больше и больше. В этом римском храме сочетаются четыре фигуры: вход — прямоугольный, основной контур храма — круглый, главное святилище — квадрат, а сверху всё увенчано куполом.

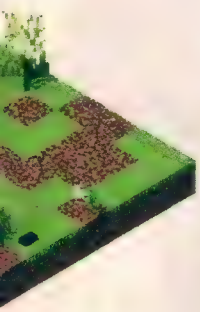
При создании сложных построек начни с нижнего контура. Затем методом проб и ошибок — а их будет много — двигайся к желаемому результату.

Не надо недооценивать мелочи! Небольшие детали оживят твою постройку. Для создания некоторых тематических украшений я использовала, например, котлы.

Котлы смотрятся прекрасно. Подвесь к потолку несколько цепей и поставь под ними котлы, и это будет выглядеть как висящие вёдра.

Костры дают отличное освещение. Положи костёр поверх блока. Расставь вокруг таблички, и получится ящик.

Знаешь ли ты, что, если прислонить к стене открытый люк, забор или железную решётку, они соединятся? Прекрасная отделка для стен.



Меняй всё что хочешь, пока здание не будет готово. Я начинала с простых фигур, однако хотела, чтобы храм был наполнен воздухом. Поэтому стала убирать блоки из стен и потолка.

СОЕДИНЕНИЕ ФИГУР

ЧАСТЬ 2

Ты познакомился с блоками, темами, фигурами, научился создавать убранство. Теперь пора понять, как всё это работает вместе. Научись комбинированию, и сможешь творить всё, что подскажет фантазия.

СКРЕПЛЕНИЕ

Самый простой способ соединить две фигуры — просто поставить их рядом. Это можно проделать с любыми фигурами, лишь бы они соприкасались блоками. Этот простейший метод идеален для начинающих строителей.

ЭФФЕКТЫ

Подвесить паутину над трубой — эффектный приём, создающий видимость дыма.

ПРОСТРАНСТВО

В этом доме соединены две основные фигуры — кубоид и треугольная призма. К крыше добавлена вторая призма, она создаёт нишу, расширяя пространство.

ТЕМА

Тщательно отобраны блоки для лесной тематики. Использование различных основных блоков, таких как ступеньки, стены и плиты, создаёт чудесный эффект ярусов.

ВНЕШНЯЯ ОТДЕЛКА

Финальные штрихи придают дому завершённый вид.

СЛИЯНИЕ

Соединить две структуры можно и более сложным способом. Перекрывающиеся фигуры могут создать интересный силуэт. Этому легко научиться на практике, а когда освоишь, твоя творческая мысль не будет иметь границ.

ОСВЕЩЕНИЕ

Продумай подходящее освещение. На этой футуристической базе использованы стержни Края и факелы душ. Они дают яркий, объёмный свет.

КУПОЛ

Эта крыша представляет собой купол, поставленный на цилиндрическое основание.

ОСОБЫЕ БЛОКИ

У особых блоков есть свои функции, однако их можно использовать и в качестве стройматериалов. Посмотри, как использованы наковальни, кнопки и поршни.

ЛАНДШАФТ

Строительство этого дома начиналось в биоме плоскогорья. Тщательная обработка сформировала здесь неповторимый биом.

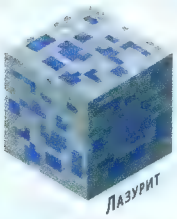
МЕСТО ДЛЯ ЗАЧАРОВАНИЯ

Самый популярный способ наложить чары на предмет — использовать стол. Этот таинственный блок обойдётся тебе очень дорого, но вложения себя окупят — перед тобой откроется новый волшебный мир с массой возможностей.

1 Найди обсидиан. Он образуется там, где холодная вода попадает на источник лавы. Чтобы добыть его, нужна алмазная кирка. Добывая обсидиан, будь осторожен — под ним или в соседних блоках часто скрывается лава.

2 Найди алмазную руду. Она образуется ниже 16 уровня, так что придётся погрузиться в самые глубины мира. Тебе понадобятся 2 алмаза, а при добыче железной киркой из каждого блока руды получается 1 алмаз.

3 Сделай из сахарного тростника немного бумаги или отыщи её в библиотечном сундуке какой-нибудь крепости.



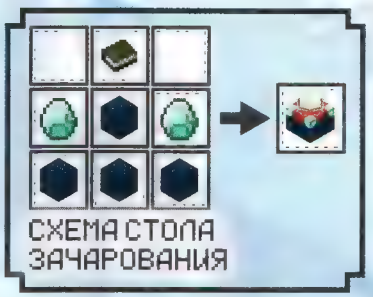
Чтобы платить за чары, понадобится немалый запас лазурита. Лазуритовая руда встречается ниже 31 уровня. Если добывать её каменной киркой или чем-то получше, из блока руды получается 4–8 кусков лазурита.

ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

У столов для зачарования есть магические способности, они могут чувствовать твоё присутствие. При твоём приближении книга, лежащая на столе, повернётся к тебе и раскроется.

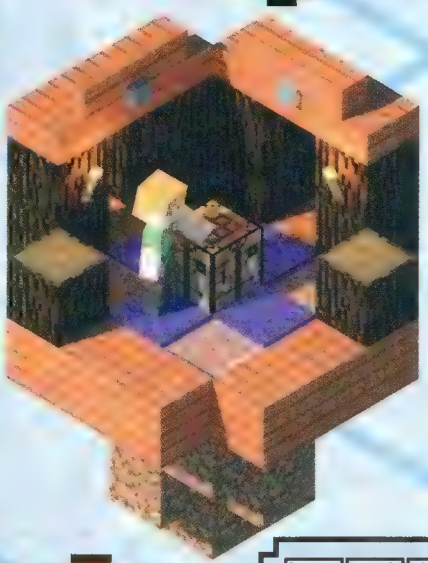
6

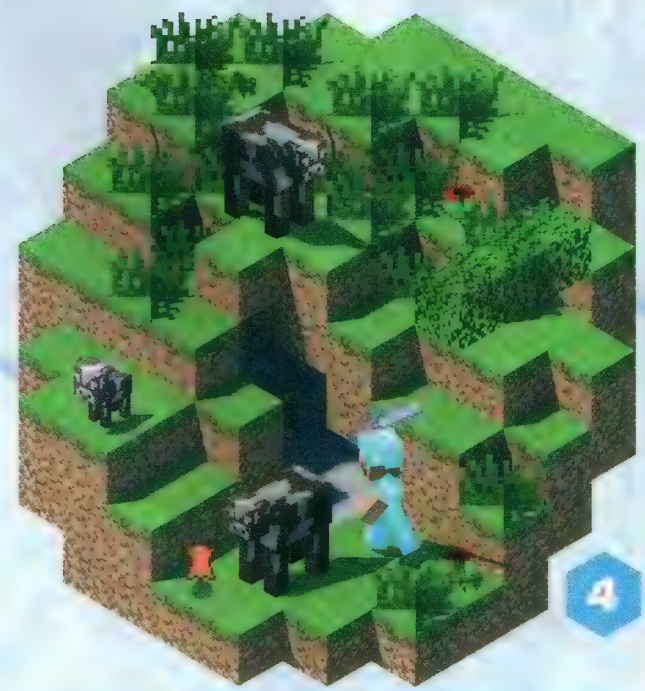
Найди на своей базе место для стола зачарования. Поставь его так, чтобы со всех сторон было несколько блоков свободного места. В будущем ты поставишь туда книжные шкафы, и тебе откроются чары высшего уровня.



5

Из бумаги и кожи сделай книгу. Теперь у тебя есть всё необходимое для стола зачарования.





4

Собери немного кожи. Её роняют после гибели коровы, грибные коровы, лошади и ламы.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ СТОЛОМ

Итак, ты установил стол зачарования и добыл весь лазурит в окрестностях. Пора приниматься за дело. Давай посмотрим, как работают эти загадочные блоки.

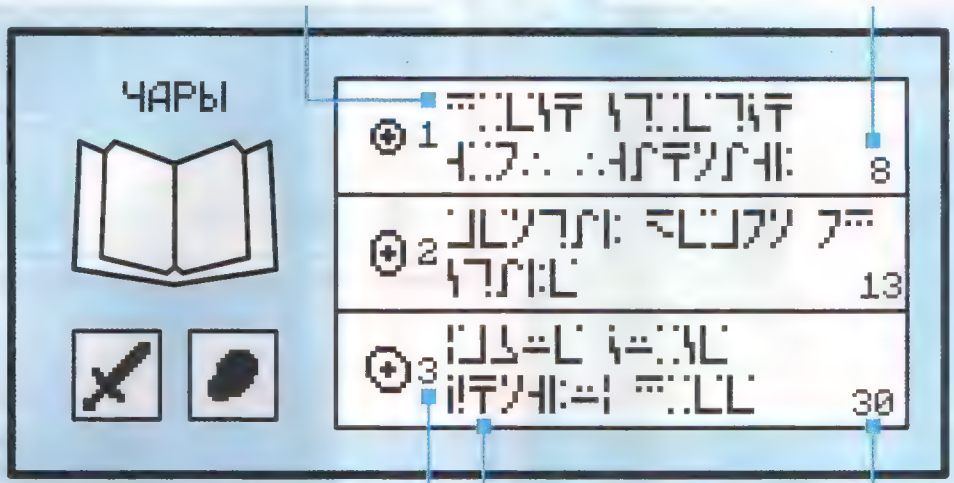
ЗНАЕШЬ ЛИ ТЫ?

Страницы книги переворачиваются сами собой. Эта визуальная уловка говорит о том, что игрок не просто выбирает, какие чары он хочет наложить. Тут присутствует элемент случайности.

На этой странице ты можешь рассмотреть пример интерфейса, который ты видишь, когда работаешь на столе зачарования. Положи в пустую ячейку предмет, который хочешь зачаровать, и справа появятся на выбор три варианта заклинаний.

Варианты заклинаний записаны стандартным галактическим алфавитом. Наведи курсор на строчку, и увидишь название чар. Отображается только одно заклинание, но тебе может достаться и больше.

Справа от названия отображается уровень заклинания. Он помечен как «уровень чар», если у тебя хватает опыта для этих чар, или как «требуемый уровень», если опыта маловато.



Число слева от названия показывает, во сколько очков опыта и кусков лазурита тебе обойдутся эти чары.

Тебе доступны только чары, для которых требуется столько же опыта, сколько у тебя есть, или меньше. Не забудь посматривать на свою строку опыта.

Чары нижнего уровня (всегда в верхнем поле) стоят 1 очко опыта и 1 кусок лазурита, чары среднего уровня — по 2 очка и 2 куска, самые сильные (в нижнем поле) — по 3.

Выбери одно из доступных тебе заклинаний. Раздастся странный звук, лазурит исчезнет, а с ним опустеют и строки выбора чар. Положи свежезачарованный предмет обратно в инвентарь.

СТАНДАРТНЫЙ ГАЛАКТИЧЕСКИЙ АЛФАВИТ

Стандартный галактический алфавит — это таинственные руны, впервые появившиеся в игре Commander Keen. Руны, используемые для описания чар, представляют собой случайную комбинацию из 3–5 слов. Они не имеют отношения к выбранным чарам и нужны только для красоты.

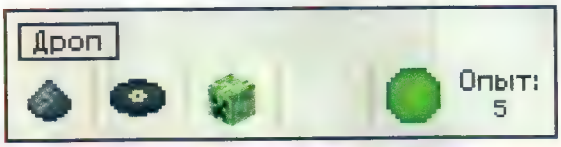
ОБИТАТЕЛИ КРАЯ

ЧАСТЬ 1

В Краю тебе встретятся удивительные существа. Будь готов сразиться с ними!

КРИПЕР

Шипящий моб со взрывным характером.



КАК ОДОЛЕТЬ

Держись подальше! Крипер не может взорваться у тебя перед носом, если твой нос отдалён на несколько блоков. Атакуй из арбалета — он стреляет дальше, чем лук, и причиняет больше урона. После каждого выстрела отходи в сторону.

Криперы неслышно бродят по Верхнему миру. А когда вот-вот взорвутся, шипят! Их взрыв разрушает всё в радиусе семи блоков. Но если ты услышал шипение, то можешь убежать, и взрыва не будет. Или можешь заслониться от взрыва щитом. Очень редко удаётся увидеть заряженного крипера — такого, в которого ударила молния. Он окутан синим электричеством и взрывается гораздо сильнее. Даже мощнее, чем динамит!

КАДАВР

Зомби из пустынь, не сгорающий на солнце.

20	3	нет

Дроп

Опыт: 3

Кадавр странствует по голым пескам пустынных биомов. Он более устойчив, чем обычный зомби, ему не вредит солнечный свет.
Они идут за игроками на большее расстояние, чем обычные зомби, до 40 блоков, и накладывают эффект голода. Если попадёшь под удар, твоя панель голода быстро истощится. Кадавры часто спаунятся с различным снаряжением, но, к счастью, не берут в руки ничего опаснее железного меча.

КАК ОДОЛЕТЬ

У кадавров нет никаких полезных для тебя слабостей, поэтому придётся вести старый добрый бой с мечом и щитом. Отражая атаки щитом, ты сохранишь панель голода нетронутой. А крепкий меч легко сразит даже хорошо бронированного кадавра.

ОБИТАТЕЛИ КРАЯ

ЧАСТЬ 2

ЧЕШУЙНИЦА КРАЯ

Назойливое насекомое, появляется неведомо откуда.

8	2	нет

Дроп

Опыт: 3

Чешуйницу Края легко узнать по вьющимся вокруг фиолетовым частицам. Справиться с ней — дело нехитрое. У неё всего одна весьма слабая атака и очень мало здоровья, так что угрозы она не представляет.
Они могут спауниться только при использовании жемчужины Края, поэтому появляются довольно редко и вряд ли могут одолеть тебя числом. И даже исчезают сами по себе всего через две минуты. Странники Края тоже стараются избавить мир от чешуйниц Края, так что тебе, возможно, и не придётся вступать в бой.

КАК ОДОЛЕТЬ

Не трать на чешуйниц Края много времени и сил. Здоровье у них очень слабое, так что для победы хватит одного удара каменного топора. Мало того, если наложить на деревянный топор чары «бич членистоногих», наносящие урон насекомоподобным мобам, то он сможет сразить чешуйницу Края с одного удара.

ШАЛКЕР

Любопытный обитатель Края, прячется в скорлупке.

Этот маленький робкий моб прячется среди пурпурных блоков в городах Края. Но стоит подойти ближе, как скорлупка открывается, и в игрока медленно летит огненный заряд. Этот заряд наносит мало урона, однако поднимает игрока над землёй! Взмахом оружия можно отправить огненный заряд обратно к шалкеру, а можно загородиться щитом. Закрытая скорлупка представляет собой прочную броню и надёжно защищает моба. Раненый шалкер попробует телепортироваться прочь от опасности.

КАК ОДОЛЕТЬ

В узких башнях Края, где живут шалкеры, справиться с ними нелегко, особенно если они наложат на тебя эффект левитации. Попробуй выгнать их наружу — запечатай блоками все входы и выходы, потом залей внутрь ведро лавы. Тогда шалкеры телепортируются в пустое пространство, а если не найдут его, то утонут. Когда они появятся, постарайся выиграть время, увёртывайся от их снарядов и стреляй из арбалета.

ПОДГОТОВКА К ПОГРУЖЕНИЮ

ЧАСТЬ 1

Если хочешь опуститься на дно океана, надо как следует подготовиться. Чтобы встретить опасности и трудности подводного мира во всеоружии, заранее запаси побольше полезных предметов и зачаруй своё снаряжение.

ЕДА

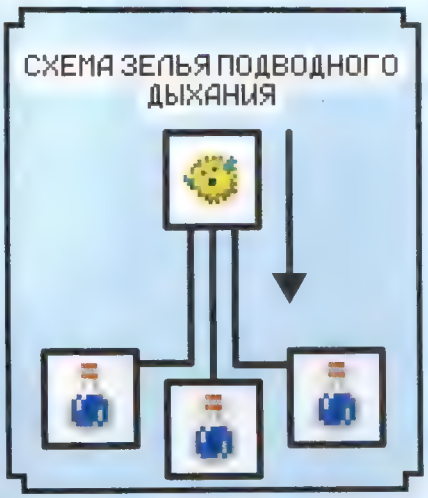
Чтобы быстро восстановить очки сытости и здоровья, тебе понадобится пища. В целом наилучший выбор — это жареное мясо, так как оно даёт больше всего сытости: жаренные в печи свинина и говядина восполнят 8 очков. Торт тоже полезен, его 7 кусков восстановят по 2 очка сытости каждый.

ДРЕВЕСИНА

Незаменима при создании инструментов и оружия, так что лучше заранее взять с собой несколько десятков блоков. В крайнем случае можно добыть древесину из остовов кораблей, которые почти полностью состоят из досок.

ЗЕЛЬЕ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Каждая колба позволит тебе дышать под водой 3 минуты, тогда как обычное время задержки дыхания — 15 секунд. Чтобы сварить такое зелье, совмести грубое зелье и иглобрюха. Для улучшенной версии зелья (на 8 минут) добавь к 3 обычным зельям красную пыль.

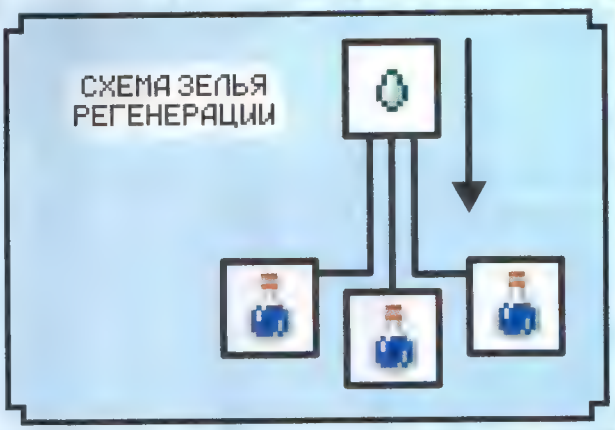


ЗЕЛЬЕ НОЧНОГО ЗРЕНИЯ

На океанском дне царит тьма, и тебе понадобится зелье, увеличивающее освещённость на максимум. Чтобы получить его, свари грубое зелье с золотой морковью. Время действия — 3 минуты; чтобы продлить эффект до 8 минут, добавь к зелью красную пыль.

ЗЕЛЬЕ РЕГЕНЕРАЦИИ

Это зелье будет восстанавливать примерно 2 очка здоровья каждые 2,4 секунды в течение 45 секунд. Ингредиенты следующие: слеза гаста и грубое зелье, и его также можно улучшить, добавив красную пыль.



ПОДГОТОВКА К ПОГРУЖЕНИЮ

ЧАСТЬ 2

БОТИНКИ ПОДВОДНОЙ ХОДЬБЫ

Очень полезный предмет: каждый уровень чар на треть сокращает замедление игрока при движении под водой. Зачаруй на уровень 3 — и будешь плавать с той же скоростью, что и ходишь по суше.

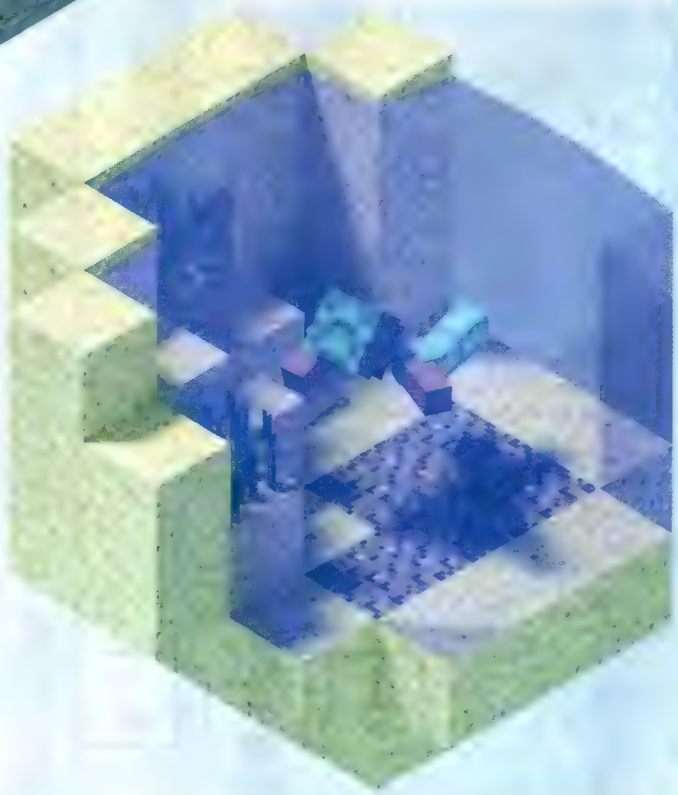
ШЛЕМ ПОДВОДНОГО ДЫХАНИЯ

Зачаруй свой шлем на подводное дыхание, и он даст тебе дополнительные 15 секунд нахождения под водой.

ЧЕРЕПАШИЙ ПАНЦИРЬ

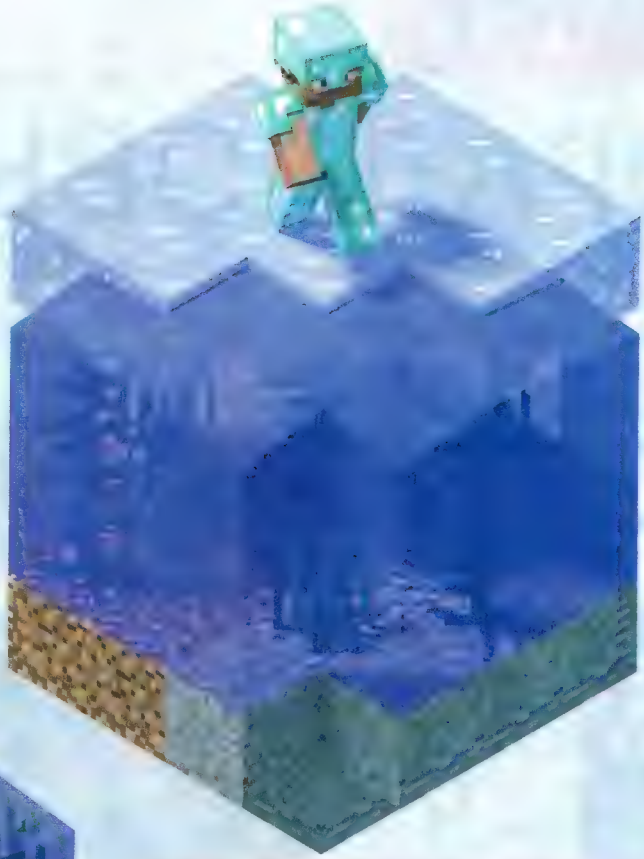
Наверняка ты уже видел черепах, плавающих в океане или греющихся на пляже. Чтобы получить панцирь, придётся отыскать несколько щитков — их роняет маленькая черепашка, когда взрослеет. Совмести в сетке крафта 5 щитков, и получишь черепаший панцирь — шлем, который даёт эффект подводного дыхания.

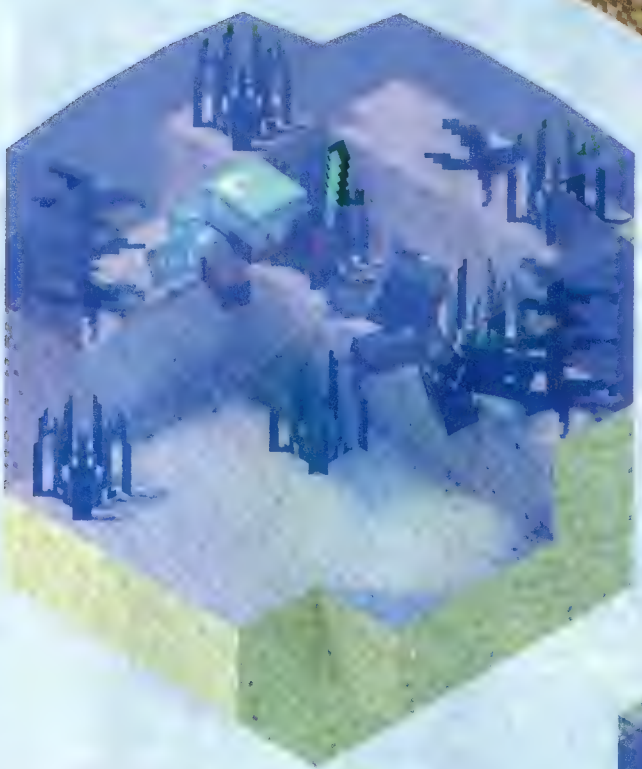
СХЕМА ЧЕРЕПАШЬЕГО ПАНЦИРЯ



БОТИНКИ ДЛЯ ХОДЬБЫ ПО ВОДЕ

Если ты собрался всерьёз изучать океан, зачаруй свои ботинки. С их помощью ты сможешь исследовать поистине безграничные пространства, поскольку ботинки будут замораживать водную поверхность прямо под тобой при беге. После остановки лёд быстро растает.





МЕЧ ДОБЫЧИ

Зачаруй меч на добычу, чтобы получить больше ценных предметов с океанских враждебных мобов. Зачарование также повышает вероятность выпадения редких предметов и всего, что надето на моба. Железный меч неплох, но если хватает материалов, то лучше сделать алмазный.

ЭФФЕКТИВНАЯ КИРКА

Зачарование на эффективность позволит тебе добывать блоки быстрее. Под водой это очень помогает, к тому же работает не только на кирке — можно зачаровать и лопату, и топор. При нестандартном применении инструмента магия работать не будет, так что не пытайся добыть киркой гравий или копать камень лопатой.

КОРАЛЛОВЫЙ ДОМ

ЧАСТЬ 1

Итак, ты уже полностью освоился под водой, а значит, пора строить постоянную подводную базу! Яркий коралловый дом прекрасно подойдёт для первого подводного строения, к тому же внутри будет сухо. На этих страницах мы расскажем, как построить себе такое жилище.

Эту базу построила моя подруга Мария Морес. Почитай её советы!

МАРИЯ МОРЕС

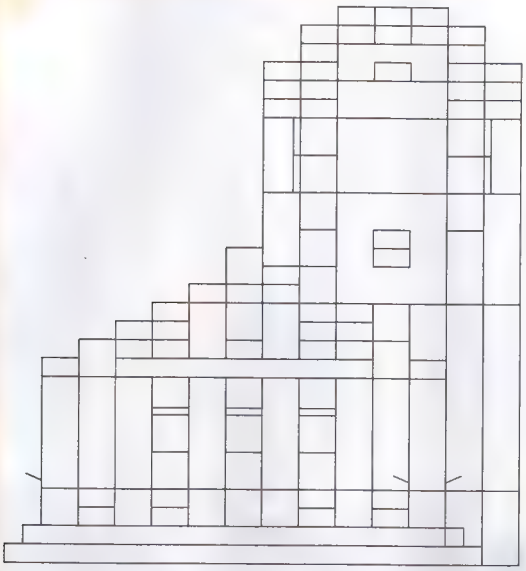
Исследовательница глубин

Даже на дне океана можно жить с уютом и комфортом. Мой коралловый дом очень красив и надёжно защищает своего хозяина.

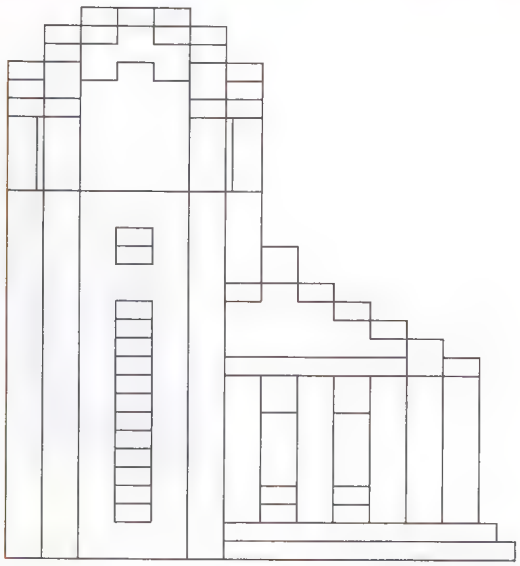
ЧТО НУЖНО

ЧЕРТЁЖ

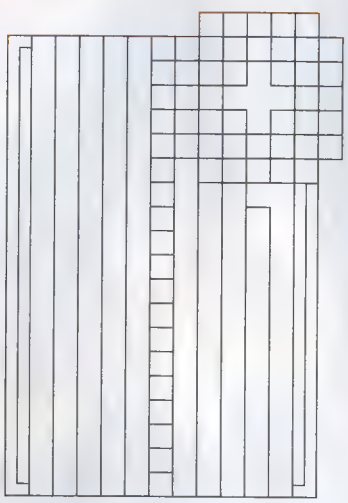
На чертежах коралловый дом показан с разных сторон. В качестве материалов используются песок, призмарин и различные коралловые блоки. Дом двухэтажный и довольно просторный, чтобы туда поместилось всё, что может потребоваться для подводной вылазки.



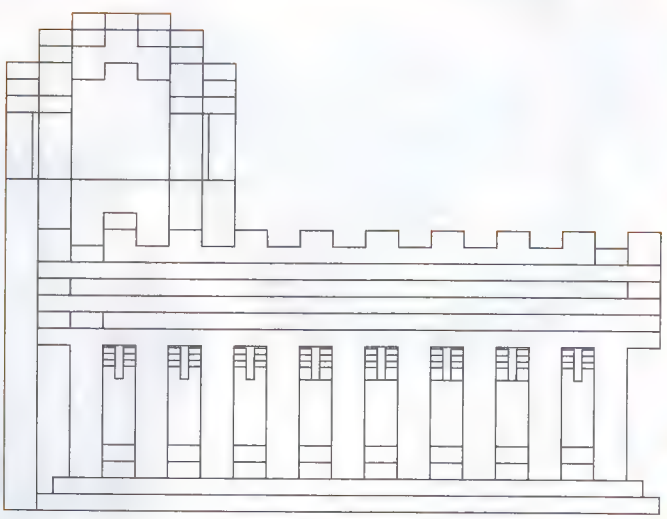
ВИД СПЕРЕДИ



ВИД СЗАДИ



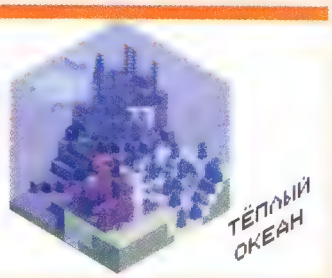
ВИД СВЕРХУ



ВИД СБОКУ

ИДЕАЛЬНОЕ МЕСТО

Коралловый дом отлично впишется в донный ландшафт тёплого океана. Вокруг него мы построили коралловый сад, и если неподалёку обнаружится коралловый риф — постройка будет смотреться особенно уместно.

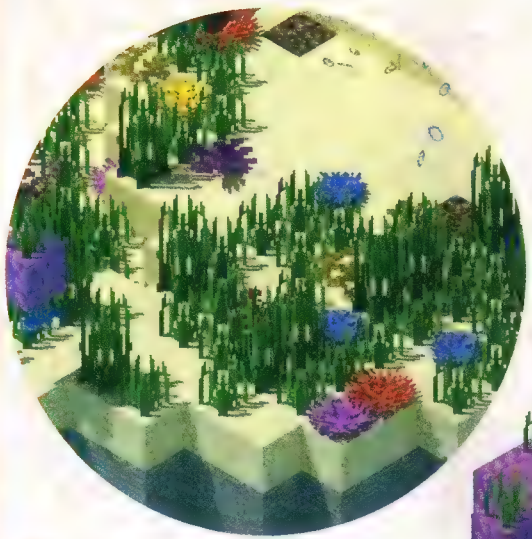


КОРАЛЛОВЫЙ ДОМ: ВИД СНАРУЖИ

ЧАСТЬ 2

1 Сочетание блоков, использованных для постройки дома, органично вписывает его в окружающую местность.

2 Вход устроен через небольшой отсек, расположенный между двумя дубовыми дверями. Через две двери, стоящие одна за другой, вода в дом попадать не будет.



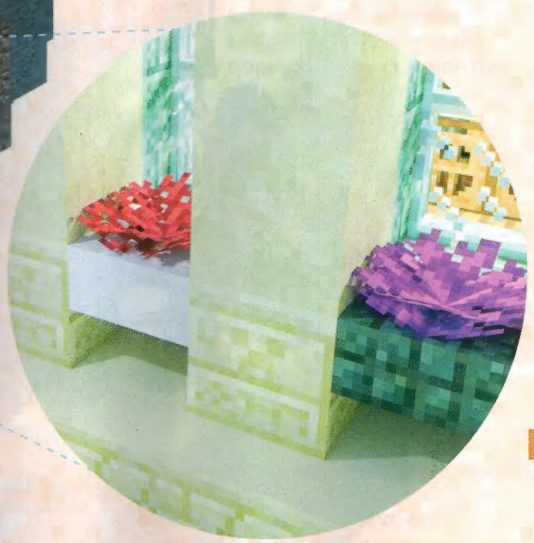
3 Вокруг дома высажены кораллы, морская трава и ламинарии. То тут, то там установлен песок душ, создающий колонны пузырьков поднимающихся вверх.

4

Через окна обитатели дома могут видеть, что происходит снаружи. Окна сделаны из стеклянных блоков и расположены по всему периметру дома на разной высоте.

5

Морские фонари — превосходный осветительный прибор для такого дома. Они установлены под скатами крыши и освещают дом снаружи.



6

Подоконники дома украшены веерными кораллами на плитах. Мы использовали плиты из призмарина и из кварца.

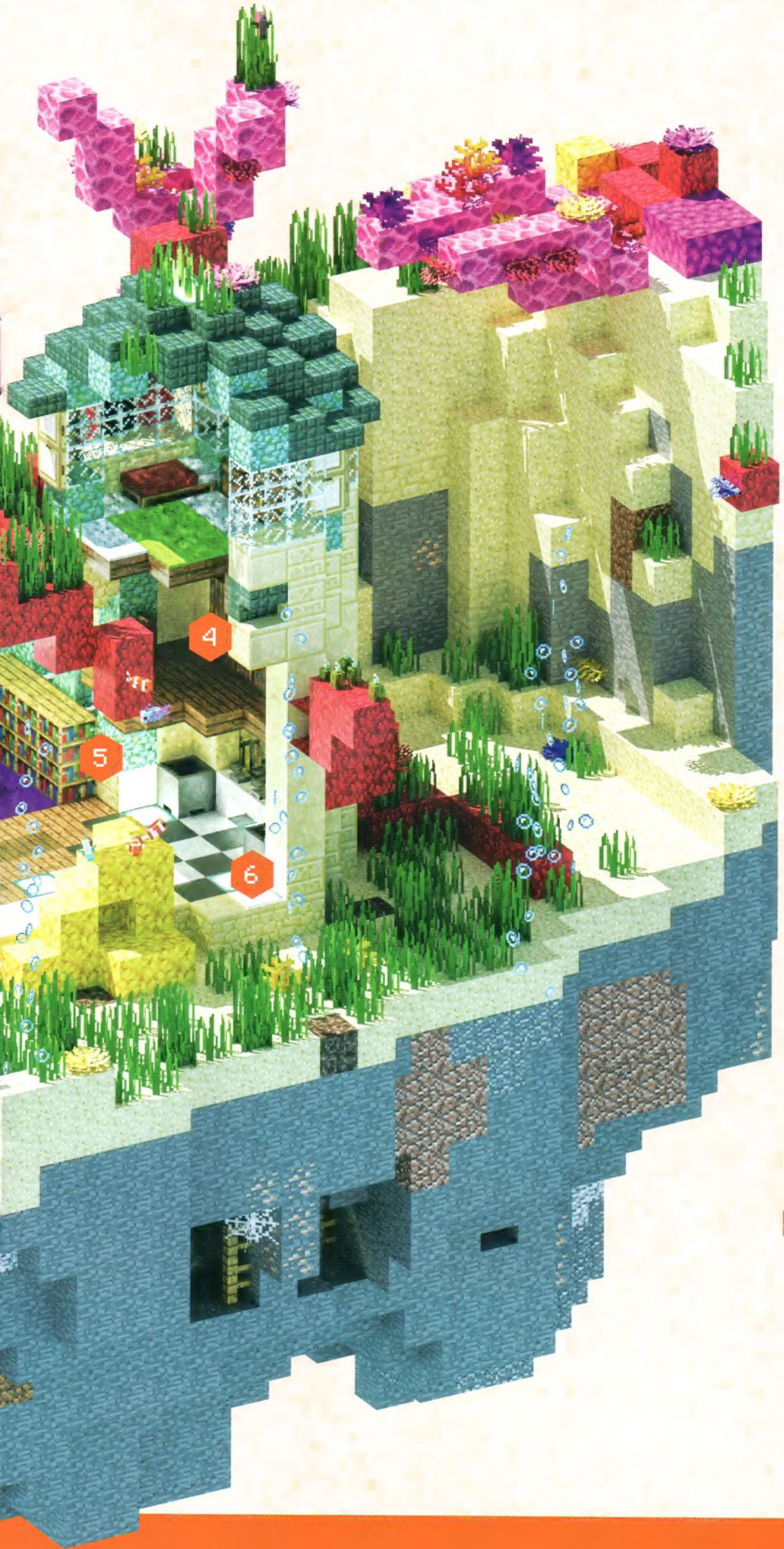
КОРАЛЛОВЫЙ ДОМ: ВИД ИЗНУТРИ

ЧАСТЬ 3

1 Морские фонари прекрасно подойдут и для внутреннего освещения. Некоторые встроены прямо в потолок, остальные в стены и пол.

2 Прямо напротив выхода оборудуй мастерскую. Идеальной комбинацией будет верстак, печь и сундук для добычи и инструментов.

3 Чтобы удалить воду из дома, используй губки, и вопрос дыхания в убежище будет закрыт. Просто ставь губки, пока они не впитают всю воду.



4

Первый этаж дома очень просторный и разделён на две секции, а второй выполнен в виде башни, на которую ведёт лестница.

5

Убедись, что у тебя есть всё, что нужно, чтобы зачаровать трезубец и пополнить запас зелий подводного дыхания и ночного зрения. Поставь стол зачарования, книжные полки, варочную стойку, котёл и сундук с припасами, такими как лазурит, огненный порошок и ингредиенты для зелий.

6

Пол отделан губками на случай, если внутрь дома всё-таки попадёт вода. К тому же они отлично вписываются в общую океанскую тему, в которой выполнен коралловый дом.

ОФОРМИ ПОДПИСКУ!

МАЙНКРАФТ

КАТАЛОГ «ПОЧТА РОССИИ» – **ПА971**

А ТАКЖЕ НА САЙТЕ podpiska.pochta.ru

ВСЕГО ОТ 142 РУБЛЕЙ ЗА НОМЕР!*

УСЛУГУ ОКАЗЫВАЕТ акционерное общество «ПОЧТА РОССИИ»

*Стоимость подписки зависит от тарифной зоны и способа доставки по каталогу «Почта России». Указанная стоимость действительна для 1-й тарифной зоны «Почты России» при доставке до почтового ящика в 2024 году за один экземпляр журнала. С информацией по стоимости подписки для других тарифных зон вы можете ознакомиться на сайте podpiska.pochta.ru по QR-коду справа.

МАЙНКРАФТ

ВНИМАНИЕ! Содержит мелкие детали! Беречь от детей младше трёх лет!

EAC

Наша страница VK @LevPublishing Присоединяйтесь!

Журнал «Майнкрафт» 3 (40), апрель 2024.
Издание для досуга. Для детей младшего школьного возраста.
ТР ТС 007/2011.
Учредитель и издатель:
АО «Издательский дом «Лев».
Юридический адрес: Россия, 127006, г. Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1, этаж 3, пом. I, комн. 13.
Адрес редакции: Россия, 119071, г. Москва, 2-й Донской пр-д, д. 4.
www.leobooks.ru, info@leobooks.ru.
Периодичность: 1 раз в два месяца.
Издаётся с июня 2018 г.
Главный редактор периодических изданий Олег Вольдемарович Вишняков.
Редактор Елена Токарева.
Дизайнер Андрей Герасимук.
Корректор Екатерина Перфильева.
Бумага мелованная.
Печать офсетная. Заказ № ДБ-1345
Тираж 43 000 экз.
Подписано в печать 25.03.2024.
Дата печати (производства): 03.2024.
Дата выхода в свет: 09.04.2024.
Отпечатано в типографии ООО «Типографский комплекс «Девиз». 190020, Россия, г. Санкт-Петербург, вн. тер. г. Муниципальный округ Екатерингофский, Обводного канала наб., д. 138, к. 1, литера В, помещ. 4-Н-6-часть, ком. 311-часть.
Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций (Роскомнадзор).
Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 72335 от 14.02.2018.
Цена свободная.
Импортёр в Республике Беларусь: ООО «Макрэнд», 220100, г. Минск, ул. Сурганова 57Б, офис 123, ком.10, тел. 8 (017) 396-64-70.
ООО «ЮНИЛАЙН-БЕЛ» 220125, г. Минск, пр-т Независимости, 177, оф. 34.
Тел./факс +375 (17) 394-8-111.
Размещение рекламы:
тел. +7 (495) 107-99-00.
Редакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.